AJANA

☐ Sicherer Schuss

Töte einen Gegner mit einem Waffenangriff innerhalb der präzisen Reichweite, wenn du auf einem Feld mit 🛡 stehst.

Lies Ajanas Erinnerung **01** auf Seite **22**.

☐ Reibungsloser Einsatz

Töte 2 Gegner und verwende die Fähigkeit „In Deckung gehen“ in einem Zug.

Lies Ajanas Erinnerung **02** auf Seite **22**.

☐ Flucht aus dem Nahkampf

Beginne deinen Zug mit 3 Gegnern innerhalb von Reichweite 2 und beende ihn außerhalb der Sichtlinie der Gegner.

Lies Ajanas Erinnerung **03** auf Seite **22**.

☐ Ausrüstung, Abenteuerlust und Angriff

Führe in einem einzigen Zug je eine Aktion mit einem Gegenstand, einem Artefakt und einer Waffe durch.

Lies Ajanas Erinnerung **04** auf Seite **23**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Ajanas Erinnerung 05 auf Seite 23.

BORSUK

Artefakthorter

Lege ein Artefakt an, das du gerade durch eine Anomalie erhalten hast, während du bereits zwei andere Artefakte angelegt hast.

Lies Borsuks Erinnerung **01** auf Seite **10**.

Strahlender Sieger

Verliere keine TP durch einen gegnerischen Angriff, während du auf einem Feld mit ☢ stehst.

Lies Borsuks Erinnerung **02** auf Seite **10**.

Anomalie-Experte

Betritt ein Anomalie-Feld mit einem nicht abgedeckten ✠-Symbol, ohne die Anomalie zu aktivieren.

Lies Borsuks Erinnerung **03** auf Seite **10**.

Die Umgebung zunutze machen

Verwende die Basisaktion „Ablenken“, um einen Gegner auf ein Anomalie-Feld zu locken, und aktiviere es.

Lies Borsuks Erinnerung **04** auf Seite **11**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Borsuks Erinnerung 05 auf Seite 11.

CHORT

☐ Jagd auf den Erzfeind

Greife in einem Zug zweimal einen mit markierten Gegner an.

Lies Chorts Erinnerung **01** auf Seite **24**.

☐ Gnadenstoß

Töte einen Gegner, der mit 1 belegt war, bevor du ihn angegriffen hast.

Lies Chorts Erinnerung **02** auf Seite **24**.

☐ Im Auge des Sturms

Verliere keine TP durch einen Angriff eines mit markierten Gegners.

Lies Chorts Erinnerung **03** auf Seite **24**.

☐ Auge in Auge

Beende deinen Zug auf einem Feld mit einem Gegner, der mit markiert ist, und ohne andere Stalker oder Gegner in deiner Sichtlinie.

Lies Chorts Erinnerung **04** auf Seite **25**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Chorts Erinnerung 05 auf Seite 25.

SPRENGTEUFEL

☐ Alles nach Plan

Verwende die Basisaktion „Ablenken“, um einen Gegner auf ein Feld mit einem deiner Fallenmarker zu locken.

Lies Sprengteufels Erinnerung **01** auf Seite **20**.

☐ Sprengräumung

Töte mindestens 2 Gegner mit einer einzigen Splittergranate.

Lies Sprengteufels Erinnerung **02** auf Seite **20**.

☐ Massenunterdrückung

Belege mit einer einzigen Blendgranate mindestens 3 Gegner mit 1.

Lies Sprengteufels Erinnerung **03** auf Seite **20**.

☐ Nebeltaktik

Töte einen Gegner, dann beende deinen Zug auf einem Feld mit .

Lies Sprengteufels Erinnerung **04** auf Seite **20**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Sprengteufels Erinnerung 05 auf Seite 21.

MAMMON

☐ Letzter Kraftakt

Töte einen Gegner, während du 4 TP oder weniger hast.

Lies Mammons Erinnerung **01** auf Seite **18**.

☐ Nahkampftötung

Töte einen Gegner mit der Basisaktion „Messer“, während du in der Sichtlinie von mindestens 1 anderen Gegner bist.

Lies Mammons Erinnerung **02** auf Seite **18**.

☐ Riskanter Vorstoß

Betritt ein Feld mit einem Gegner und einem nicht abgedeckten Anomalie-Symbol, ohne die Anomalie zu aktivieren.

Lies Mammons Erinnerung **03** auf Seite **18**.

☐ Angriff im Alleingang

Töte in einem Zug 2 Gegner, während innerhalb von Reichweite 3 zu dir keine anderen Stalker stehen.

Lies Mammons Erinnerung **04** auf Seite **19**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Mammons Erinnerung 05 auf Seite 19.

MATIS

Aufklärung

Decke mit der Aktion „Aufdecken“ 1 X auf.

Lies Matis’ Erinnerung **01** auf Seite **16**.

Personalisierte Ausrüstung

Lege eine Waffenmodifikation an, die du gerade als ? erhalten hast, während du bereits eine andere Waffenmodifikation angelegt hast.

Lies Matis’ Erinnerung **02** auf Seite **16**.

Eilmeldung

Töte einen Gegner, der auf einem Feld mit einem anderen Gegner und 1 ? steht.

Lies Matis’ Erinnerung **03** auf Seite **16**.

Gewagter Beutezug

Erhalte 1 ?-Marker, während du in der Sichtlinie von mindestens 2 Gegnern bist.

Lies Matis’ Erinnerung **04** auf Seite **17**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Matis’ Erinnerung 05 auf Seite 17.

MILADY

☐ Tod aus dem Schatten

Töte einen Gegner unter Einsatz der Fähigkeit „Zielsicher“, nachdem du im selben Zug die Aktion „Pirschen“ durchgeführt hast.

Lies Miladys Erinnerung **01** auf Seite **12**.

☐ Schwächen und festsetzen

Belege einen Gegner in einem Zug mit 1 und 1.

Lies Miladys Erinnerung **02** auf Seite **12**.

☐ Hohe Schießkunst

Töte einen Gegner in Reichweite 4 oder mehr zu dir, auf dessen Feld ein anderer Stalker steht.

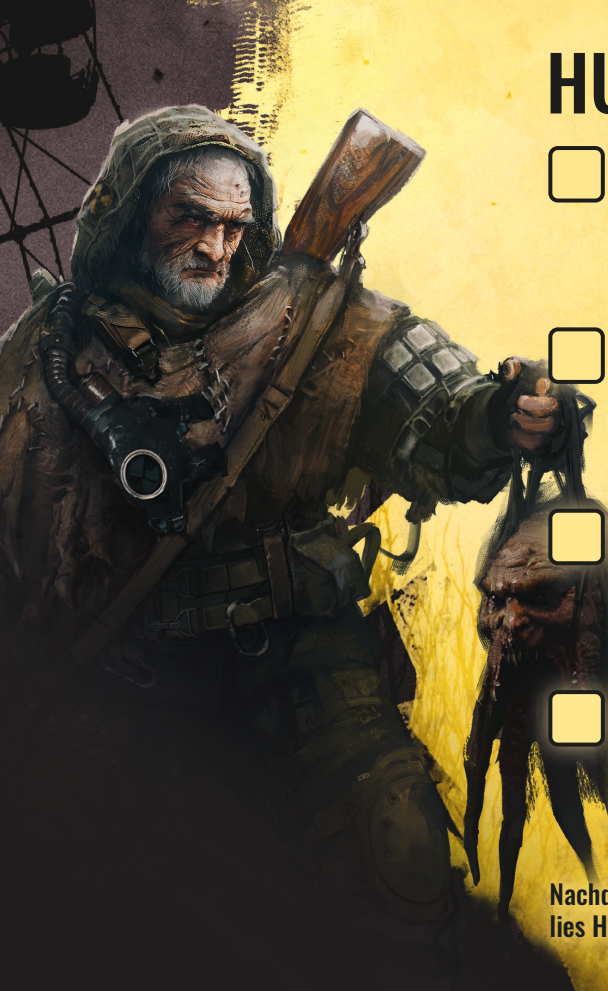
Lies Miladys Erinnerung **03** auf Seite **12**.

☐ Präzisionsschuss

Töte in einem Zug 2 Gegner mit Waffenangriffen innerhalb der präzisen Reichweite.

Lies Miladys Erinnerung **04** auf Seite **13**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Miladys Erinnerung 05 auf Seite 13.



HULJASCH

Ködern und überwältigen

Verwende die Basisaktion „Ablenken“, um einen Gegner zu bewegen, und greife diesen Gegner im selben Zug an.

Lies Huljaschs Erinnerung **01** auf Seite **30**.

Mutantengemetzel

Töte in einem Zug einen Mutantengegner mit der Aktion „Axt“ und einen weiteren Mutantengegner mit deiner Waffe.

Lies Huljaschs Erinnerung **02** auf Seite **30**.

Lautloser Eindringling

Bewege dich durch ein /// und greife im selben Zug einen Gegner mit der Aktion „Axt“ an.

Lies Huljaschs Erinnerung **03** auf Seite **30**.

Aus dem Schatten

Beginne deinen Zug auf einem Feld mit 🛡, dann töte im selben Zug einen Mutantengegner mit der Aktion „Axt“.

Lies Huljaschs Erinnerung **04** auf Seite **31**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Huljaschs Erinnerung 05 auf Seite 31.

PALKAN

☐ **Blitzartiger Angriff**

Töte einen Gegner mit der Aktion „Schuss aus der Hüfte“.

Lies Palkans Erinnerung **01** auf Seite **6**.

☐ **Unbeugsamer Wille**

Verliere keine TP durch einen gegnerischen Angriff bei Einsatz der Fähigkeit „Teamplayer“.

Lies Palkans Erinnerung **02** auf Seite **6**.

☐ **Lockvogel**

Verwende die Basisaktion „Ablenken“, um einen Gegner aus einem Gebäude zu locken.

Lies Palkans Erinnerung **03** auf Seite **6**.

☐ **Durchbruch und sichern**

Beende deinen Zug auf einem Feld mit 🛡 und in der Sichtlinie von mindestens 2 Gegnern.

Lies Palkans Erinnerung **04** auf Seite **7**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Palkans Erinnerung 05 auf Seite 7.

SVETA

☐ Zweiläufiger Abschuss

Töte in einem einzigen Zug 2 Gegner mit einer ▮▮▮▮- Waffe.

Lies Svetas Erinnerung **01** auf Seite **8**.

☐ Gut positioniert

Bewege dich auf ein Feld mit 🛡 und töte dann im selben Zug einen Gegner mit der Fähigkeit „Taktischer Vorstoß“.

Lies Svetas Erinnerung **02** auf Seite **8**.

☐ Vorführung

Töte einen Gegner auf deinem Feld, während ein weiterer Stalker auf deinem Feld steht.

Lies Svetas Erinnerung **03** auf Seite **8**.

☐ Ins Getümmel

Beende deinen Zug innerhalb von Reichweite 1 zu mindestens 3 Gegnern.

Lies Svetas Erinnerung **04** auf Seite **9**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Svetas Erinnerung 05 auf Seite 9.

TARAS

☐ Gut genährt

Führe in einem Zug die Aktionen von 2 verschiedenen **Nahrungsmitteln** durch.

Lies Taras' Erinnerung **01** auf Seite **28**.

☐ Vergeltung

Töte einen Gegner, während sich innerhalb von Reichweite 3 zu diesem Gegner ein weiterer Stalker mit einem „Kritische Verletzung"-Marker befindet.

Lies Taras' Erinnerung **02** auf Seite **28**.

☐ Mit gutem Beispiel voran

Töte in einer Runde 2 Gegner, bevor ein anderer Stalker in derselben Runde seinen Zug beginnt.

Lies Taras' Erinnerung **03** auf Seite **28**.

☐ Helfende Hand

Gib einem anderen Stalker mit 4 TP oder weniger 3 **Medizingegenstände** und/oder Magazine in beliebiger Kombination.

Lies Taras' Erinnerung **04** auf Seite **29**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Taras' Erinnerung 05 auf Seite 29.

VELET

Schwer bepackt

Trage mindestens 9 verschiedene Gegenstände im Rucksack.

Lies Velets Erinnerung **01** auf Seite **26**.

Doppeldetonation

Führe in einem Zug mit 2 verschiedenen Gegenständen die Aktion „Werfen“ durch.

Lies Velets Erinnerung **02** auf Seite **26**.

Anomalie-Plünderer

Erhalte 1 [?] auf einem Feld mit Anomalie-Symbol.

Lies Velets Erinnerung **03** auf Seite **26**.

Mod-Medley

Verfüge über mindestens 4 verschiedene gleichzeitig angelegte Modifikationen.

Lies Velets Erinnerung **04** auf Seite **27**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Velets Erinnerung 05 auf Seite 27.

VITER

Volltreffer

Würfle mit jedem die maximale Anzahl ★, wenn du mit einer Waffe innerhalb der präzisen Reichweite angreifst.

Lies Viters Erinnerung **01** auf Seite **14**.

Wegbereiter

Betritt ein Anomalie-Feld, auf dem mindestens 2 Symbole mit abgedeckt sind.

Lies Viters Erinnerung **02** auf Seite **14**.

Verzweifelter Schuss

Töte einen Gegner mit einem Angriff, bei dem du die letzte deiner aktuell angelegten Waffe verbrauchst.

Lies Viters Erinnerung **03** auf Seite **14**.

Im Chaos Ruhe bewahren

Betritt ein Feld mit einem Anomalie-Zentrum und verliere TP durch die Anomalie-Aktivierung.

Lies Viters Erinnerung **04** auf Seite **14**.

Nachdem du alle Errungenschaften abgeschlossen hast, lies Viters Erinnerung 05 auf Seite 15.